


Argousin d'Ozrhov {1}{B}



Créature : humain et gredin U


Contact mortel

Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pontife du fléau {4}{B}{B}



Créature : zombie et clerc R

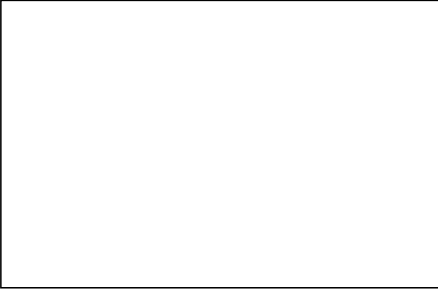
Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

Les autres créatures que vous contrôlez ont l'extorsion. (Si une créature a plusieurs occurrences d'extorsion, chacune d'elles se déclenche séparément.)

2/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banshee psalmodiante {2}{B}{B}



Créature : esprit U

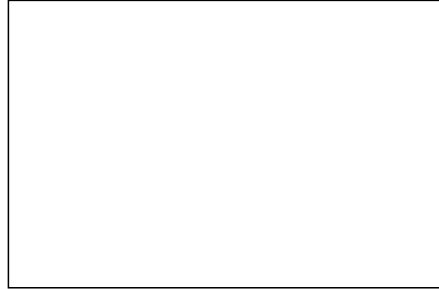
Vol

Quand la Banshee psalmodiante arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rusalka pestiférée {B}




Créature : esprit C

{B}, sacrifiez une créature : Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire squelette {4}{B}{B}



Créature : vampire et squelette R

Vol

Quand le Vampire squelette arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 noire Chauve-souris avec le vol.


{3}{B}{B}, sacrifiez une Chauve-souris : Créez deux jetons de créature 1/1 noire Chauve-souris avec le vol.

Sacrifiez une Chauve-souris : Régénérez le Vampire squelette.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit du beffroi {3}{W}{W}



Créature : esprit U

Vol

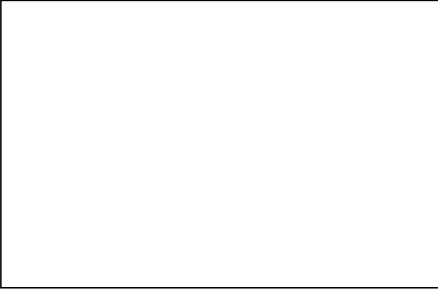
Hantise (Quand cette créature meurt, exilez-la de la partie, hantant une créature ciblée.)

Quand l'Esprit du beffroi arrive sur le champ de bataille ou que la créature qu'il hante meurt, créez deux jetons de créature 1/1 noire Chauve-souris avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire vindicative {3}{B}



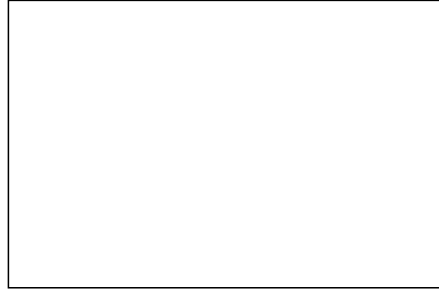
Créature : vampire U

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, la Vampire vindicative inflige 1 blessure à chaque adversaire et vous gagnez 1 point de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ministre d'obligation {2}{W}



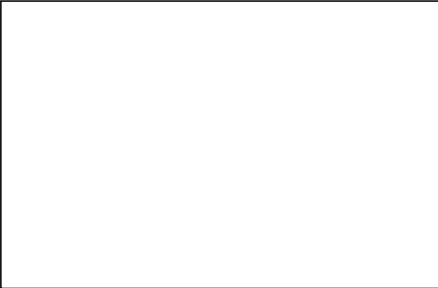
Créature : humain et clerc U

Au-delà 2 <>(Quand cette créature meurt, créez deux jetons de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)</i>

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rusalka martyrisée {W}



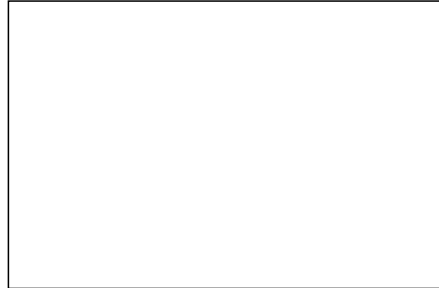
Créature : esprit U

{W}, Sacrifiez une créature : Une créature ciblée ne peut pas attaquer ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange du pacte de mort {3}{W}{B}{B}



Créature : ange M


Vol

Quand l'Ange du pacte de mort meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Clerc. Il a « {3}{W}{B}{B}, {T}, sacrifiez cette créature : Renvoyez sur le champ de bataille une carte nommée Ange du pacte de mort depuis votre cimetière. »

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange du désespoir {3}{W}{W}{B}{B}



Créature : ange R


Vol

Quand l'Ange du désespoir arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent ciblé.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de péchés {1}{W}{B}



Créature : humain et clerc U

Quand le Collecteur de péchés arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte d'éphémère ou de rituel et exiliez cette carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil fantôme d'Orzhova

{W}{W}{B}{B}



Créature légendaire : esprit

R

Quand le Conseil fantôme d'Orzhova arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

{1}, sacrifiez une créature : Exilez le Conseil fantôme d'Orzhova. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Vizkopa

{W}{B}



Créature : humain et sorcier

U

{1}{W}{B} : Une créature ciblée acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

{1}{W}{B} : À chaque fois que vous gagnez des points de vie ce tour-ci, chaque adversaire perd autant de points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Vizkopa

{W}{B}



Créature : humain et sorcier

U

{1}{W}{B} : Une créature ciblée acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

{1}{W}{B} : À chaque fois que vous gagnez des points de vie ce tour-ci, chaque adversaire perd autant de points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hanteur de cloche de la basilique

{W}{W}{B}{B}



Créature : esprit

U

Quand Basilica Bell-Haunt arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire se défait d'une carte et vous gagnez 3 points de vie.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oligarque impérieuse

{W}{B}



Créature : humain et clerc

C

Vigilance

Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pontife d'Orzhov

{1}{W}{B}



Créature : humain et clerc

R

Hantise (Quand cette créature meurt, exiliez-la, hantant une créature ciblée.)

Quand le Pontife d'Orzhov arrive sur le champ de bataille ou que la créature qu'il hante meurt, choisissez l'un ?

? Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

? Les créatures que vous ne contrôlez pas gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oligarque impérieuse

{W}{B}



Créature : humain et clerc

C

Vigilance

Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pontife impitoyable

{W}{B}



Créature : vampire et clerc

U

{1}, sacrifiez une autre créature : Pitiless Pontiff acquiert le contact mortel et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Srâne de la trésorerie

{4}{W}{B}

Créature : srâne

R

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

À chaque fois que le Srâne de la trésorerie attaque, vous pouvez renvoyer une carte d'artefact, de créature ou d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Teysa, scion d'Orzhov

{1}{W}{B}

Créature légendaire : humain et conseiller

R

Sacrifiez trois créatures blanches : Exilez la créature ciblée.

À chaque fois qu'une autre créature noire que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Teysa Karlov

{2}{W}{B}

Créature légendaire : humain et conseiller

R

Si la mort d'une créature provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

Les jetons de créature que vous contrôlez ont la vigilance et le lien de vie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilique d'Orzhov

Terrain

U

La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilique d'Orzhov



Terrain

U

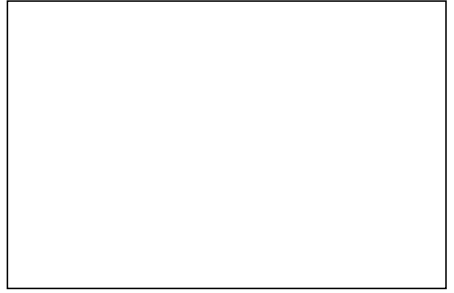
La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilique d'Orzhov



Terrain

U

La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilique d'Orzhov



Terrain

U

La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Orzhov

{2}



Artefact

U

{1}, {T} : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Orzhov

{2}

Artefact

U

{1}, {T} : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Orzhov

{W}{B}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Renvoyez une créature ciblée que vous contrôlez et toutes les auras que vous contrôlez qui lui sont attachées dans la main de son propriétaire.

? Détruisez une créature ciblée et vous perdez un nombre de points de vie égal à son endurance.

? Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prix ultime

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature monochrome ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Consacrer // Consumer

{1}{WB} // {2}{W}{B}

Éphémère / Rituel

U

Consacrer {1}{WB}
<i>Éphémère</i>

Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.
Piochez une carte.

Consumer {2}{W}{B}
<i>Rituel</i>

Un joueur ciblé sacrifie une créature avec la force la plus élevée parmi les créatures qu'il contrôle. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à sa force.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dernier paiement

{W}{B}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez 5 points de vie ou sacrifiez une créature ou un enchantement.
Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blessure d'arme blanche

{2}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne -2/-2.

Au début de l'entretien du contrôleur de la créature enchantée, ce joueur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification

{1}{W}{B}

Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dîme étouffante

{3}{W}

Enchantement

M

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, ce joueur peut payer {2}. S'il ne le fait pas, vous créez un jeton Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absolution éthérée

{4}{W}{B}



Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1.

{2}{W}{B} : Exilez une carte ciblée du cimetière d'un adversaire. Si c'était une carte de créature, vous créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mille coups de fouet

{2}{W}{B}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Au début de l'entretien du contrôleur de la créature enchantée, ce joueur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glas des consignataires

{4}{WB}{WB}{WB}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilori des éveillés

{1}{W}{B}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

La créature enchantée a « Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

